3Dlabs, Inc.
Wildcat4 Manual del usuario de la tarjeta aceleradora de gráficos

3Dlabs®, Inc.
1901 McCarthy Blvd.
Milpitas, CA 95035
www.3dlabs.com

Copyright 2002 por 3Dlabs, Inc. – Una compañía creativa

3Dlabs y Wildcat son marcas registradas y Wildcat4, SuperScene y ParaScale son marcas registradas de de 3Labs, Inc. o de 3Dlabs Inc. Ltd. Pentium es marca registrada de Intel. OpenGL es marca registrada de Silicon Graphics, Inc. Soft Engine es marca comercial de Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD es marca registrada de AutoDesk Inc. Microsoft, Windows 2000 y Windows XP son marcas registradas de Microsoft Corporation. Athlon y 3DNow! son marcas registradas de AMD. Todas las otras marcas y marcas registradas son propiedad de sus respectivos titulares.

Precaución: Los cambios y modificaciones que se hagan a la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs sin estar expresamente aprobados por 3Dlabs, Inc. anulan la garantía.

Aviso de FCC: Las pruebas a que ha sido sometido este equipo demuestran que cumple con los límites establecidos para dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la sección 15 de las normas de FCC. Estos límites se han diseñado para proveer protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía radioeléctrica. Si el producto no se instala y se usa en concordancia con la guía de instrucciones, puede causar interferencias dañinas a comunicaciones de radio. No obstante, no hay garantía de que no ocurrirán interferencias en una instalación en particular. Si este equipo verdaderamente causa interferencia perjudicial a la recepción radial o televisiva, que puede determinarse apagando y volviendo a encender el equipo, el usuario puede intentar corregirla de la(s) siguiente(s) manera(s):

1. Reorientar o reubicar la antena de recepción.
2. Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
3. Conectar el equipo a una salida en un circuito distinto al que el receptor está conectado.
4. Consultar con 3Dlabs o con un técnico de radio y televisión con experiencia.

A fin de cumplir con las reglas de FCC, se debe usar un cable blindado para conectar con otros equipos. Este dispositivo satisface lo estipulado por la sección 15 del Reglamento de FCC. El funcionamiento queda sujeto a las siguientes condiciones: (1) este dispositivo puede no producir interferencia perjudicial, y (2) deberá aceptar toda interferencia recibida, incluso la que pudiera producir un funcionamiento no deseado.

Este dispositivo digital Clase B satisface todos los requisitos del Reglamento Canadiense para Equipos que producen Interferencias. *Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.*

3Dlabs, Inc. no afirma que el uso de sus productos en la manera descrita en esta publicación no violará derechos de patentes existentes o futuros, ni que las descripciones contenidas en esta publicación implican el otorgamiento de licencias para fabricar, usar o vender equipos o software conformes con la descripción.

Las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

P/N 85-000056-001

CONTENIDO

Capítulo 1 - Introducción 1
¡Bienvenido a 3Dlabs! 2
Requerimientos del sistema 2
Características 3

Capítulo 2 - Instalación 7
Preparación de la instalación 8
Antes de comenzar la instalación 8
Instalación de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 8
Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema 11
Conexión del monitor 11
Conexión de un monitor DVI 11
Conexión de un monitor VGA 12
Conexión de un dispositivo estéreo 13
Instalación del software controlador 13
Compruebe que la computadora esté lista 13
Eliminación de un controlador existente en Windows 2000 14
Eliminación de un controlador existente en Windows XP 14
Instalación del controlador de Wildcat4 14
Controlador Heidi para aplicaciones AutoDesk 15
Controlador 3ds max 15
Verificación del controlador de pantalla predeterminado 15
Verificación en Windows 2000 15
Verificación en Windows XP 16
Verificación de la versión de inicio del sistema 16
Verificación en Windows 2000 16
Verificación en Windows XP 16
Registro de la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs 17

Capítulo 3 - Configuración del software 18
El controlador de Wildcat4 de 3Dlabs 19
Configuración de la pantalla 19
Uso de la ficha Configuración de Wildcat 19
Uso de la ficha Monitor Wildcat 20
Habilitación de la visualización estereoscópica 23
Activación de Multiview y Genlock en la Wildcat4 7210 23

Habilitación de las funciones de Multiview 23
Confirmación de que se detectan los cables Multiview 24
Habilitación de las características de Genlock 24
Configuración de monitores dobles 25
Activación de la función de monitor doble 25
Optimización del controlador de Wildcat 27
Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones 27
Creación de una optimización personalizada 28

Capítulo 4 - Solución de problemas 29
Solución de problemas 30
Resoluciones de monitores y pantallas 30
Pruebas de diagnóstico 30
Obtención de resoluciones de video utilizables 31
Iniciar en modo a prueba de fallos 31
Determinación de una unidad defectuosa 31
Reinstalación del controlador de video 32
Eliminación de un controlador existente en Windows 2000 32
Eliminación de un controlador existente en Windows XP 32
Reinstalación del controlador de video 32
Información en línea 33

Apéndice A - Especificaciones 34
A Especificaciones 35

APÉNDICE B - LICENCIA DEL SOFTWARE 38
CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE 39
Garantía limitada 40

Apéndice C - Declaraciones legales 42

Apéndice D - Términos y definiciones 43
Términos y definiciones 45

Índice 50

CAPÍTULO 1 – INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a 3Dlabs!

¡Gracias por elegir una tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs® Wildcat4™!

Este manual del usuario ha sido diseñado para proporcionar información sobre las tarjetas aceleradoras de gráficos Wildcat4. Además de este manual, le recomendamos utilizar la ayuda en línea incluida en las pantallas de Ayuda del software controlador de 3Dlabs.

Requerimientos del sistema

- Procesador AMD Athlon, Intel® Pentium® II o más potente
- Microsoft Windows 2000 (SP2) o Windows XP (32-bit)
- Ranura de expansión AGP Pro 50. Nota: para un rendimiento máximo, sólo debe instalarse la tarjeta en sistemas que utilicen AGP 3.0 a velocidades 8x
- Una ranura PCI abierta adyacente a la ranura de expansión AGP Pro 50
- Mínimo de 128 MB, se recomienda 512 MB (o más) para un mejor rendimiento
- Monitor de frecuencias múltiples según norma industrial (VGA) o dispositivo de pantalla digital según norma Interfaz de Video Digital (DVI-I)
- 3 MB de espacio libre en el disco duro principal de la computadora para instalar el programa controlador de la pantalla.

NOTA:	**Si usted compró la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 como parte de un sistema, ésta vino preconfigurada para funcionar con ese sistema antes del envío. No es necesario efectuar modificaciones adicionales. Además, se instalaron los controladores de video del sistema antes del envío y estarán en funcionamiento cuando lo reciba. No se requiere ninguna instalación o configuración adicional, a menos que usted haya comprado un kit de usuario o necesite reinstalar la tarjeta de video. Guarde los discos que contienen los controladores en un lugar seguro en caso de que necesite reinstalarlos.**

Consulte la documentación del sistema o el sitio web de Microsoft si desea obtener información más detallada sobre el sistema operativo.

Características

Interfaz de tarjeta	Tarjeta AGP Pro 50 diseñada para sistemas que tengan una ranura AGP Pro de 50 vatios. NOTA: NO SE PUEDE INSERTAR LA WILDCAT4 7210 NI LA WILDCAT4 7110 EN UNA RANURA AGP NORMAL.	
Memoria de video	**Wildcat4 7210** ▪ Memoria intermedia para imágenes: 128 MB de memoria DDR ▪ Memoria intermedia para texturas: 256 MB de memoria DDR	**Wildcat4 7110** ▪ Memoria intermedia para imágenes: 128 MB de memoria DDR ▪ Memoria intermedia para texturas: 128 MB de memoria DDR
Controlador de gráficos	Tecnología de conjunto de chips de alta velocidad Wildcat4 compatible con pantalla doble	
RAMDAC	320 MHz	
Compatibilidad con monitores Plug and Play	Sí	
Compatibilidad con OpenGL 1.3 y 2.0	Sí	
Compatibilidad con DirectX 7	Sí	
Compatibilidad con OpenML 1.0	Sí	
Resolución máxima; proporción dimensional; frecuencia de actualización	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz **NOTA: LAS FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN, LAS RESOLUCIONES DE MONITOR, LAS PROPORCIONES DIMENSIONALES Y LOS GRADOS DE VIVEZA DEL COLOR DEPENDEN DEL TIPO DE MONITOR, DE LA ACTIVACIÓN O DESACTIVACIÓN DE MULTIMUESTREO Y DE SI SE ESTÁ UTILIZANDO UNO O DOS MONITORES. CONSULTE EL *Apéndice A, Especificaciones*, PARA VER UNA LISTA DE LAS RESOLUCIONES Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN COMPATIBLES.** **TANTO LA VIDEOTARJETA COMO EL MONITOR DEBEN ADMITIR LA RESOLUCIÓN ESPECÍFICA CON LA FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN DESEADAS PARA LA VISUALIZACIÓN. CONSULTE LA DOCUMENTACIÓN QUE ACOMPAÑA AL MONITOR PARA VER UNA LISTA DE RESOLUCIONES DE VIDEO ACEPTADAS.**	
Compatibilidad con gestión de alimentación	• Norma DPMS o transmisión de señales para la gestión de alimentación de pantalla • Interfaz avanzada de configuración y alimentación (ACPI)	
Aceleración de geometría	• Transformación matricial de coordenadas de vértice y normales de la vista del modelo • Transformaciones de perspectiva y vistas parciales • Transformaciones matriciales de coordenadas de textura • Almacenamiento y procesamiento de lista de visualizaciones local • Cálculos de iluminación completos (hasta 32 luces) • Recorte del volumen de la vista • Hasta seis planos de recorte • Procesamiento de imágenes	

Características (viene de la página anterior)	
Operaciones bidimensionales tradicionales	• Niveles de viveza del color en 16 y 32 bits (565, 8888) • Rellenos de área sólidos, con patrón y con gradiente • Vectores (cumplen regla diamond) • Movimientos de bloque (de una pantalla a otra) • Captura de bloque (de pantalla a sistema) • Colocaciones de bloque (de sistema a pantalla) • Escala bilineal
Modos de textura	Global y local
Soporte de extensiones de OpenGL (según 1.3)	• Extensiones de generación de imágenes: Memoria intermedia de píxeles Tabla cromática Matriz cromática Espiral • Extensiones de combinación: Color Minmax Función de separación. Resta Matriz de transposición • Extensiones de velado: Función de velado Desplazamiento de velado • Elección por oclusión • Extensiones de textura: Texturas tridimensionales: sujetadores de borde y de LOD (nivel de detalle) Generación de mapas MIP Tabla cromática Enmascaramiento de colores LOD 4D • Extensiones de video: Entrelazado Lectura entrelazada 422 píxeles • Extensiones para control de intercambio: Control de intercambio Cierre de tramas de intercambio Uso de intercambio • Textura de píxeles y generación de texturas en tres dimensiones • Pbuffer • Memoria intermedia de imágenes • Gamma • Ajuste de operaciones en plantilla • Separación especular • Especular pos-texturizado

Características (continúa de la página anterior)	
Operaciones OpenGL	• Puntos (bidimensional, tridimensional, ancho) • Vectores (líneas y bandas de líneas bidimensionales y tridimensionales; anchos, punteados) • Polígonos (triángulos, bandas de triángulos, cuadriláteros, bandas de cuadriláteros, polígonos, modo polígono de punto y líneas) • Puntos, vectores y polígonos suavizados. • Compatibilidad de imagen (múltiples formatos, acercar/alejar, color, matriz, tablas de colores) • Operaciones alfanuméricas • Recortado • Recorte de ventanas • Enmascaramiento • Velado (lineal, exponencial, exponencial^2, definido por el usuario) • Mapa de texturas (punto, bilineal, trilineal, 3D, asignación cúbica, asignación por mapa de relieves) • Múltiples formatos de textura interna (RGBA: 8888, 5551, 4444; luminancia-alfa) • Multitextura (2 juegos de coordenadas de textura) • Amplios entornos de textura (combinar, modular, rotular, sustituir, sumar, restar, interpolar, dot3) • Operaciones con plantillas • Difuminado • Conjunto amplio de operaciones de mezclado • Memoria intermedia de profundidad (24 y 32 bits)

Características adicionales	• Suavizado multimuestreado de escena total SuperScene: Muestreo por puntos con dieciséis muestras Fluctuación por localización de muestra Asignación dinámica de muestras Desbloqueo dinámico de muestras • Dos tablas de video para consulta • Ocho planos de plantilla • Ocho planos de superposición con doble memoria intermedia • Memoria intermedia de 32 bits en Z • DACs de alto rendimiento que actúan directamente sobre los dispositivos de pantalla • Norma DDC2B para canal de datos de visualización. • Compatible con visualización estereoscópica—entrelazada o secuencia de imágenes • Compatibilidad con Multiview y Genlock (Wildcat4 7210 solamente) • Memoria de texturas incorporada con procesamiento íntegro de texturas interpoladas trilineales por mapas MIP • Compatible con pantalla con Interfaz de Video Digital (DVI) (compatible con DVI-I doble o simple) • Compatibilidad con Big and Little Endian • Modos de textura global y local • Texturas por pantalla

CAPÍTULO 2 - INSTALACIÓN

Preparación de la instalación

NOTA: **Si usted compró la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 como parte de un sistema, ésta ya fue instalada y configurada antes del envío. Estas instrucciones de instalación del hardware sólo son necesarias si se adquirió un kit de usuario o si se necesita volver a instalar la videotarjeta.**

Antes de comenzar la instalación

1. Guarde los trabajos en curso y salga de las aplicaciones abiertas. Siempre haga una copia de seguridad del sistema antes de instalar cualquier hardware o software.
2. Tenga disponible un destornillador con punta en cruz.
3. Apague la computadora.

IMPORTANTE: **Retire el cable de alimentación del sistema y espere entre 15 y 30 segundos hasta que se disipe por completo la energía remanente en el sistema. Tenga en cuenta que la presencia de energía eléctrica durante las operaciones de instalación puede dañar los componentes incorporados.**

4. Tome todo tipo de precaución contra electricidad estática al prepararse para instalar la tarjeta. La electricidad estática puede dañar los componentes. Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, por favor úsela durante la instalación. Trate de trabajar en un área libre de estática (como por ejemplo en un piso de cerámica en lugar de un piso con alfombra).
   - Antes de manipular la tarjeta, toque la estructura metálica de la computadora para eliminar la electricidad estática presente.
   - No lleve prendas de vestir de lana o poliéster.
   - Trabaje en recintos con una humedad relativa mínima de 50%.
   - Conserve la tarjeta en la bolsa antiestática hasta el momento de instalarla.
   - Manipule la tarjeta lo mínimo posible y siempre por los bordes.

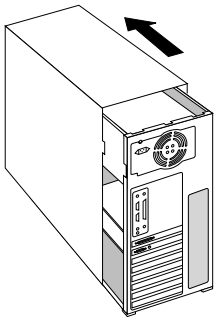
NOTA: **Asegúrese de registrar su nueva tarjeta utilizando una de las opciones descritas en la página 16.**

Instalación de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4

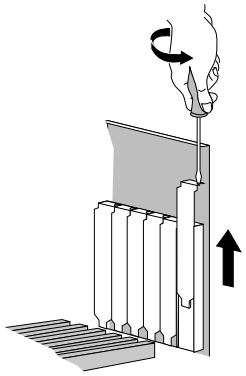
1. Consulte en la documentación del computador las instrucciones para abrirlo y cerrarlo, identificar la ranura de expansión AGP Pro y las ranuras de expansión PCI, y para agregar tarjetas de expansión.
2. Consulte la documentación de su sistema y busque las ranuras apropiadas para instalar la tarjeta. Ambas tarjetas deben tener una ranura PCI adyacente vacía para la refrigeración
3. Apague el computador y el monitor, y desconecte los cables de la computadora (siga las instrucciones en "Antes de comenzar la instalación").

NOTA: **Si está remplazando una tarjeta de gráficos, asegúrese de desinstalar el controlador de video anterior antes de apagar el sistema y de extraer la tarjeta de gráficos anterior. Consulte *Instalación del software controlador* más adelante en este capítulo para obtener detalles sobre la desinstalación de controladores.**

4. Quite la tapa del sistema para tener acceso a las ranuras en las que instalará la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4. Extraiga las tarjetas de gráficos existentes, si todavía no lo ha hecho.



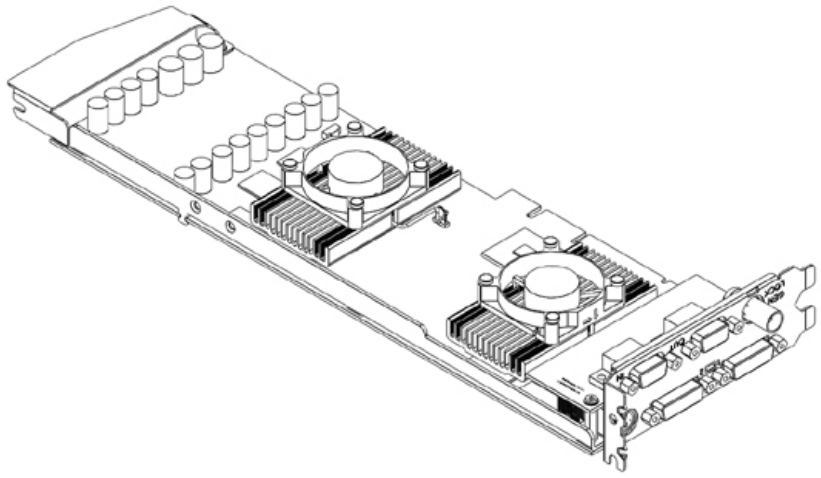
5. Si es necesario, extraiga las tapas traseras del panel de las ranuras donde instalará la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4, utilizando un destornillador en cruz.



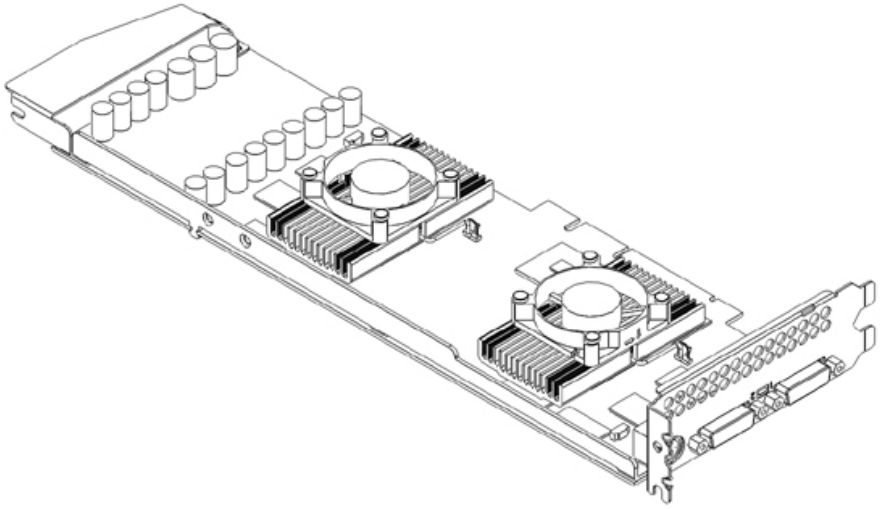
6. Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, ajústesela a la muñeca y conecte el otro extremo a una superficie metálica sin pintura y sin ninguna etiqueta en el chasis del sistema.

7. Extraiga la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 del envoltorio antiestático. Tome nota del número de serie para el registro del producto y uso futuro. El número de serie se encuentra en una etiqueta en la tarjeta y tiene el siguiente aspecto:

8. Coloque la tarjeta en la ranura correcta y asiéntela firmemente. Consulte en la documentación del sistema las instrucciones para fijar la tarjeta al chasis. Las tarjetas y conexiones flojas pueden causar problemas de operación y de conexión a tierra.
9. Retire la banda antiestática de muñeca si se usó, y coloque la tapa del sistema.
10. Conecte el cable de conexión a la fuente de alimentación.



Wildcat4 7210



Wildcat4 7110

Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema

NOTA: Estas instrucciones pueden ser distintas a las que se usan comúnmente para actualizar tarjetas gráficas u otros dispositivos, pero son las mejores para asegurar una buena instalación de nuevo hardware y software.

1. Desinstale los controladores de la tarjeta gráfica anterior. Consulte la documentación de la tarjeta anterior o los archivos de ayuda para saber cómo desinstalar los controladores.
2. Extraiga la tarjeta gráfica del sistema. Para instalar la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4, consulte las instrucciones de instalación del hardware.
3. Instale el software controlador de la tarjeta Wildcat4; consulte "*Instalación del software controlador"* más adelante en este capítulo.

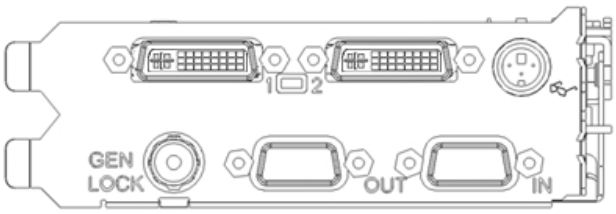
Conexión del monitor

La **Wildcat4 7210** acepta seis conectores externos estándar:

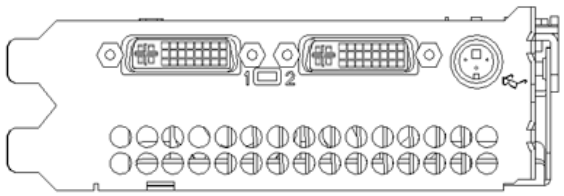
1. Puertos de salida DVI-I primarios y secundarios (también acepta monitores analógicos con adaptadores adicionales)
2. Un conector Genlock In
3. Un conector de salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas.
4. Puertos de salida Multiview In y Multiview Out (dos conectores D-sub de 9 patillas)

La **Wildcat4 7110** acepta conexiones para tres conectores externos estándar:

1. Puertos de salida DVI-I primarios y secundarios (también acepta monitores analógicos con adaptadores adicionales)
2. Un conector de salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas.



Panel de entrada/salida de la Wildcat4 7210



Panel de entrada/salida de la Wildcat4 7110

Conexión de un monitor DVI

1. Cerciórese de tener apagada la computadora.
2. Consulte la documentación que vino con su monitor para informarse sobre el tipo de conexión requerida. El cable del monitor debe tener un conector de interfaz de video digital (DVI)-I o un conector VGA de 15 patillas, dependiendo del tipo de monitor. Si su monitor es VGA, consulte *"Conexión de un monitor VGA"* en este capítulo.
3. Conecte el cable de video del monitor al puerto primario DVI-I en la tarjeta de video Wildcat4. Este conector tiene la marca "1" en la ilustración anterior y en el panel de entrada/salida de su tarjeta.

4. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, *"Solución de problemas"*, si no se ilumina el luminodiodo de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.

PRECAUCIÓN:	**Si sólo está conectando un monitor a la Wildcat4, debe conectar ese monitor al puerto primario DVI-I (marcado "1" en el panel de entrada/salida de la tarjeta).**

NOTA:	**Si está conectando un monitor adicional a la Wildcat4, conecte el cable de video de este monitor al puerto secundario DVI-I. Ver "*Habilitación de la función de doble monitor*" más adelante en este capítulo para saber cómo configurar pantallas dobles.**

Conexión de un monitor VGA

NOTA:	**Para conectar un monitor VGA a la Wildcat4, debe utilizarse un adaptador de DVI-a-Analógico. Dicho adaptador puede ser adquirido en nuestra tienda en línea.**

1. Conecte el conector de VGA de 15 patillas del monitor al extremo VGA (ver figura) del adaptador DVI-a-Analógico.
2. Conecte el extremo DVI-I del adaptador al puerto primario DVI-I (marcado con "1") en la tarjeta de video Wildcat4 de 3Dlabs.

NOTA	**Si está conectando un monitor VGA y un monitor de panel plano, debe conectar el monitor VGA al puerto primario DVI-I (marcado con "1").**

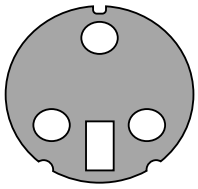
3. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, "Solución de problemas", si no se ilumina el luminodiodo de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.

NOTA:	**Si el monitor no lleva incorporado ningún cable de video, utilice un cable blindado que disponga de un enchufe DVI-I o un conector de video VGA de 15 patillas (con adaptador) en un extremo, para su conexión al puerto de salida de video de la tarjeta; y de conectores adecuados en el otro extremo, para su conexión al puerto de entrada de video del monitor. Consulte la documentación que viene con el monitor para obtener información adicional.** **Si compró la videotarjeta Wildcat4 como parte de un sistema, ésta fue instalada y configurada antes de su envío. Consulte el capítulo 3, *"Uso de la videotarjeta"*, para ver las instrucciones de ajuste de la resolución, viveza del color y frecuencia de actualización.**

Conexión de un dispositivo estéreo

Apague el sistema y conecte el hardware de estéreo al conector de estéreo redondo de la tarjeta. Consulte la documentación que vino con el dispositivo para información sobre el uso de visualización estereoscópica. Enchufe e inicie su sistema, incluyendo los dispositivos periféricos, e inicie una sesión.

NOTA:	**Para configurar la pantalla en modo de visualización en estéreo, consulte "*Utilización de la tarjeta de video*" del Capítulo 3 y siga las instrucciones paso a paso.**



Conector estéreo
de 3 patillas Minidin

Instalación del software controlador

Si se recibió la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 como parte de un sistema, los controladores de gráficos se instalaron antes del envío. Esta sección sólo es válida si se compró la tarjeta Wildcat4 para una actualización, si se está reinstalando el controlador o si se está actualizando el sistema operativo.

Compruebe que la computadora esté lista

Compruebe que la estación de trabajo tenga lo siguiente antes de instalar el software controlador de Wildcat4:

- Sistema operativo Microsoft Windows 2000 (SP2) o Windows XP (32-bits) instalado
- 3 MB de espacio libre en el disco duro principal de la computadora.

IMPORTANTE:	**Debe tener el controlador Wildcat correcto para el sistema operativo Windows que está usando. Si no está seguro de ello, busque la información pertinente en el archivo README.TXT incluido en el disquete o disco compacto que contiene el controlador. Consulte la documentación y ayuda en línea de Microsoft Windows para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación. Si está eliminando y reinstalando el controlador de Wildcat4, consulte "*Reinstalación del controlador de video*" en el Capítulo 4.**

Eliminación de un controlador existente en Windows 2000

1. Inicie una sesión en Windows 2000 usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el manual del usuario de Microsoft Windows 2000 para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Haga clic en el menú Inicio, seleccione Configuración/Panel de control y haga clic en Agregar/Quitar programas.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando el sistema le pida confirmar la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones para continuar la operación.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le avise que se eliminó del controlador y reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador de Wildcat4.

Eliminación de un controlador existente en Windows XP

1. Inicie una sesión en Windows XP usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el manual del usuario de Windows XP para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. En el menú Inicio, seleccione Panel de control.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando se le pida confirmar la eliminación del controlador.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le avise que debe reiniciar el sistema para que se elimine el controlador y reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador de Wildcat4.

Instalación del controlador de Wildcat4

1. Para instalar el controlador, es necesario tener privilegios de administrador en Windows. Consulte con el administrador de sistemas o el manual del usuario del sistema operativo Microsoft para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Inicie Windows. Si aparece el asistente para nuevo hardware encontrado, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo. En Windows XP, cierre el círculo que pregunta si desea que Windows XP establezca su resolución.
3. Busque el CD o disquete que contiene el controlador de Wildcat4 de 3Dlabs. Insértelo en la unidad apropiada o cambie de directorio para encontrar el controlador.
4. Haga doble clic en el archivo setup.exe que se encuentra en el directorio wcgdrv del paquete del controlador.
5. En el cuadro de diálogo “Mensaje de instalación de controlador Wildcat4”, haga clic en Aceptar para iniciar el procedimiento de instalación del controlador.
6. Para que la nueva configuración tenga efecto, es necesario reiniciar el sistema. Retire el disquete o CD de la unidad de disco (si procede). Haga clic en Sí para reiniciar la estación de trabajo. En Windows XP, elija Cerrar sesión, a continuación Apagar la computadora y finalmente Reiniciar.

Controlador Heidi para aplicaciones AutoDesk

El controlador del dispositivo Wildcat4 Heidi® permite el muestreo múltiple total de pantalla y compatibilidad con aplicaciones AutoDesk®, así como la aceleración por hardware de la Wildcat4 mediante el uso de OpenGL. Para instalar el controlador Heidi y activar el muestreo múltiple total de pantalla, consulte el archivo README.TXT que se encuentra en directorio Heidi del disco de la Wildcat4. El archivo SETUP.EXE que se encuentra en el mismo directorio iniciará el programa de instalación.

NOTA: **Si el programa de instalación no puede encontrar la aplicación AutoDesk en el registro del sistema, se le pedirá que escriba la vía de acceso de instalación. Ésta será el directorio donde se instaló la aplicación AutoDesk en su sistema.**

Debe configurar los valores de las propiedades en la aplicación AutoDesk para uso con el controlador Heidi. Consulte la documentación de la aplicación para saber cómo usar el controlador Heidi.

Controlador 3ds max

Para instalar el controlador personalizado de Wildcat4 para el 3ds max™, consulte el archivo README.TXT que se encuentra en el directorio 3dsmax del disco de software de la Wildcat4. El archivo SETUP.EXE que se encuentra en el mismo directorio iniciará el programa de instalación. Para usar el controlador, debe configurar los valores de propiedades en 3ds max. Consulte la documentación de la aplicación a fin de configurarla para uso con un controlador personalizado.

NOTA: **Si el programa de instalación no puede encontrar 3ds max en el registro del sistema, no instalará el controlador y se cerrará. Consulte la documentación de la aplicación 3ds max para verificar si la aplicación está instalada correctamente. El programa de instalación del controlador sólo lo instalará en una aplicación registrada.**

Verificación del controlador de pantalla predeterminado

Verificación en Windows 2000

1. En el menú Inicio de Windows, seleccione Configuración/Panel de control/Administrador de dispositivos.
2. En Adaptadores de pantalla, verifique que haya dos dispositivos Wildcat en la lista. Esto indica que el controlador apropiado está instalado.

NOTA: **Si hay sólo un dispositivo Wildcat4 en la lista, quizá no tenga la instalación completa. Consulte "*Instalación del software controlador*" para obtener instrucciones.**

3. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Verificación en Windows XP

1. En el menú Inicio de Windows, seleccione Panel de Control/Rendimiento y mantenimiento/Hardware del sistema/Administrador de dispositivos.
2. En Adaptadores de pantalla, verifique que haya dos dispositivos Wildcat en la lista. Esto indica que el controlador apropiado está instalado.

NOTA	**Si sólo hay un dispositivo Wildcat4 7210 en la lista, quizá no tenga la instalación completa. Consulte "*Instalación del software controlador*" para obtener instrucciones.**

3. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Verificación de la versión de inicio del sistema

Verificación en Windows 2000

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Sistema/Avanzada.
2. Haga clic en Inicio y recuperación.
3. En el cuadro de diálogo Inicio y recuperación, verifique que "Microsoft Windows 2000 Profesional" aparezca como sistema operativo predeterminado. Es IMPORTANTE que el sistema operativo sea el mismo que el del controlador que ha instalado. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic nuevamente en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

Verificación en Windows XP

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Panel de control/Rendimiento y mantenimiento/Sistema/Avanzada.
2. Haga clic en el botón Configuración en Inicio y recuperación
3. En el cuadro de diálogo Inicio y recuperación, verifique que "Microsoft Windows XP Profesional" aparezca como sistema operativo predeterminado. Es IMPORTANTE que el sistema operativo sea el mismo que el del controlador que ha instalado. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic nuevamente en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

Registro de la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs

Al registrar la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs:

Se activa la garantía

Recibe notificaciones de actualización de software

Se le habilita para recibir soporte técnico

Puede llenar la tarjeta de registro y enviárnosla por correo o llenar el formulario de registro en línea, una vez que haya finalizado la instalación de hardware y software (debe tener acceso a Internet para registrar en línea).

1. Abra el navegador de Internet.
2. Vaya al vínculo http://www.3dlabs.com/support/register_product.htm
3. Llene el formulario de registro que aparece en la pantalla y haga clic en Enviar cuando haya terminado.

CAPÍTULO 3 - CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

El controlador de Wildcat4 de 3Dlabs

El software controlador de la tarjeta Wildcat4 de 3Dlabs permite optimizar la relación de trabajo entre la tarjeta, el sistema y las aplicaciones.

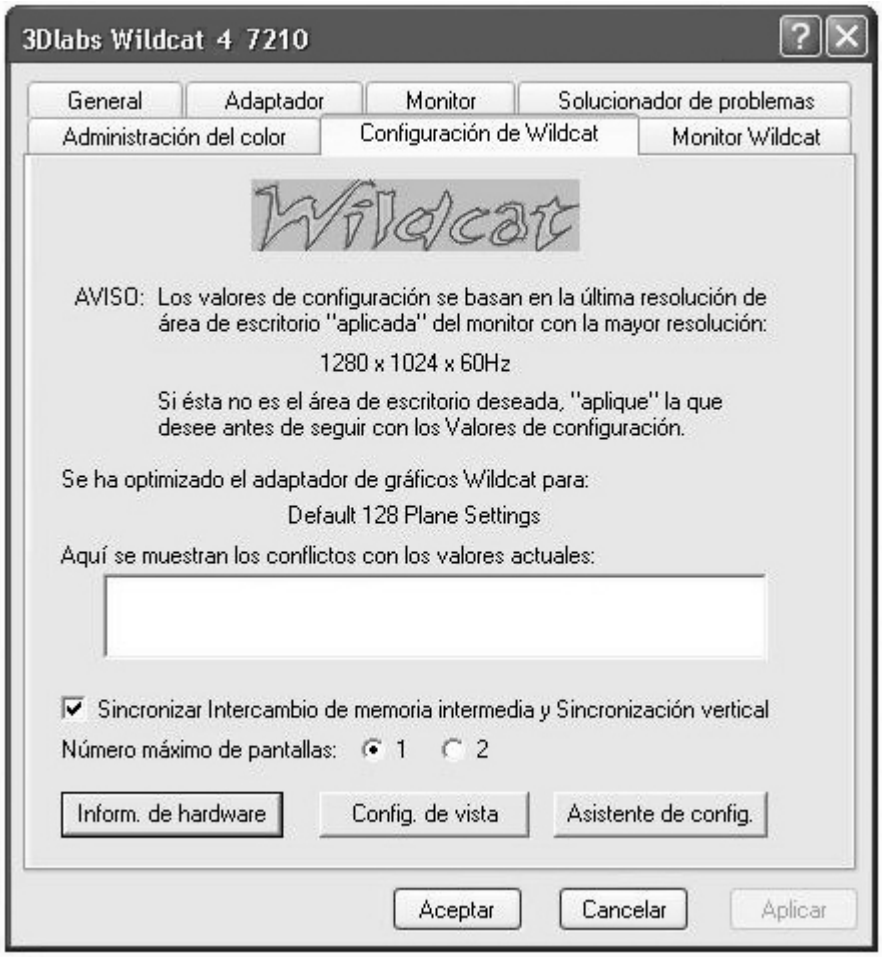
Este capítulo contiene instrucciones para configurar la pantalla, la visualización estereoscópica y los monitores dobles.

Configuración de la pantalla

Una vez que se haya instalado correctamente el controlador de Wildcat, el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla tendrá dos fichas adicionales: Configuración de Wildcat y Monitor Wildcat.

Uso de la ficha Configuración de Wildcat

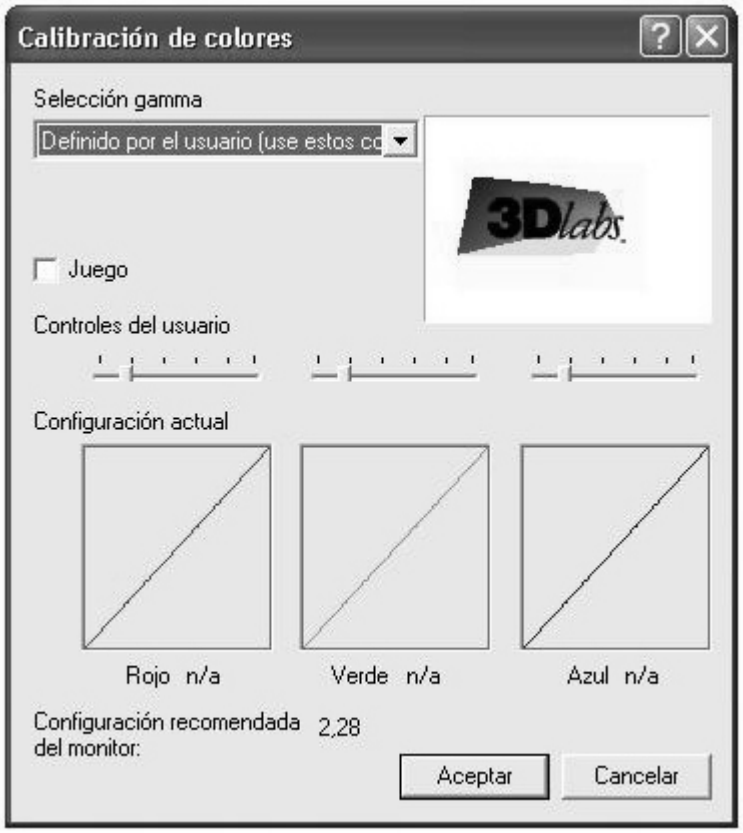
1. Cerciórese de haber abierto una sesión con la versión no VGA de Windows. Consulte la documentación o la ayuda en línea de Windows para ver las instrucciones, si es necesario.
2. Cierre todas las aplicaciones que estén abiertas.
3. Haga clic en el botón derecho del ratón en el escritorio de Windows (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
4. Haga clic en la ficha Configuración de Wildcat si no está abierta. En la ficha Configuración de Wildcat:
   - Haga clic en **Información del hardware** para ver la configuración actual del hardware.
   - Haga clic en **Ver configuración** para ver la configuración actual de pantalla.
   - Haga clic en **Asistente de configuración** para activar una interfaz de pasos graduales que le ayudará a modificar la configuración de pantalla actual o a crear una nueva. Haga clic en Siguiente en el Asistente de configuración Wildcat y siga las indicaciones para crear una nueva configuración, o bien modifique/suprima una existente. Consulte "*Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones"* y "*Creación de una optimización personalizada"* más adelante en el capítulo para mayor información.


3Dlabs Wildcat 4 7210
General
Adaptador
Monitor
Solucionador de problemas
Administración del color
Configuración de Wildcat
Monitor Wildcat
Wildcat
AVISO: Los valores de configuración se basan en la última resolución de área de escritorio "aplicada" del monitor con la mayor resolución:
1280 x 1024 x 60Hz
Si ésta no es el área de escritorio deseada, "aplique" la que desee antes de seguir con los Valores de configuración.
Se ha optimizado el adaptador de gráficos Wildcat para:
Default 128 Plane Settings
Aquí se muestran los conflictos con los valores actuales:
Sincronizar Intercambio de memoria intermedia y Sincronización vertical
Número máximo de pantallas: 1 2
Inform. de hardware
Config. de vista
Asistente de config.
Aceptar
Cancelar
Aplicar

Uso de la ficha Monitor Wildcat

1. Haga clic en la ficha Monitor Wildcat del cuadro de diálogo Propiedades de Pantalla. Esta ficha contiene comandos para ajustar la resolución, viveza del color y frecuencia de actualización. Vea los pasos en la *Ficha Configuración de Wildcat* si necesita instrucciones para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

2. Haga clic en Calibración de colores para modificar la configuración del color. Haga modificaciones al cuadro de diálogo Calibración de colores, y marque la casilla Aplicar calibración de colores Gamma sólo a ventanas 3D si no desea que se afecte el escritorio. Haga clic en Aceptar para aceptar los cambios y desechar el cuadro de diálogo Calibración de colores, o en Cancelar para cerrarlo sin hacer cambios. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Monitor Wildcat.



3. Haga clic en Configurar monitor en el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Monitor Wildcat para cambiar el modo de visualización, seleccionar un tipo de monitor o cambiar la resolución/frecuencia de actualización. Haga clic en Aceptar una vez efectuados los cambios necesarios para aceptar la nueva configuración y cerrar el cuadro de diálogo Configurar Monitor o Cancelar para reponer los valores predeterminados. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Monitor Wildcat.
4. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla para aceptar los cambios. Reinicie la estación de trabajo si así se lo indica el sistema. La mayoría de los cambios entrarán en vigencia sin necesidad de reiniciar la computadora.

NOTA: **Consulte el Apéndice A, *"Especificaciones"*, para ver una lista de resoluciones de monitor disponibles. Vea *"Habilitación de la visualización estereoscópica"* en este capítulo para saber cómo cambiar el modo de pantalla. Vea en *"Habilitación de la función de monitor doble",* en este capítulo, las instrucciones para configurar pantallas dobles.**

Habilitación de la visualización estereoscópica

Si conecta un dispositivo al puerto estereoscópico de la Wildcat4, debe cambiar el modo de pantalla para ver en modo estereoscópico. Vea en el Capítulo 2*, "Instalación"*, una ilustración del puerto de salida estereoscópico.

1. Compruebe que el dispositivo de visualización estereoscópica esté conectado correctamente al puerto de salida estereoscópico de la tarjeta Wildcat4. Consulte el Capítulo 2, "*Conexión de un dispositivo estéreo"*, para obtener información adicional.
2. Haga clic en Configurar monitor en Propiedades de pantalla de la ficha Monitor Wildcat III. Aparecerá el cuadro de diálogo Configurar monitor.
3. Seleccione uno de los modos de Visualización estereoscópica del menú desplegable Modo de pantalla, después haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla. Si ve el siguiente mensaje: "El monitor seleccionado no puede visualizar el área de escritorio actual. Seleccione una nueva resolución antes de aplicar estos cambios", haga clic en Aceptar y luego escoja una resolución de la lista de opciones disponibles.
4. Haga clic en Aceptar si la visualización está bien y desea mantener la nueva configuración. Se cerrará el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.
5. Haga clic en Aceptar para aceptar el nuevo modo de pantalla y cerrar el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

NOTA: Debe inhabilitar el modo estereoscópico cuando ya no lo necesite. Siga los pasos ya descritos y seleccione Visualización monoscópica en Modo de pantalla para inhabilitar el modo estereoscópico.

Activación de Multiview y Genlock en la Wildcat4 7210

La Wildcat4 7210 ofrece soporte Multiview para bloqueo de trama y bloqueo de frecuencia de múltiples estaciones de trabajo. El soporte Genlock permite sincronizar la temporización del video a una fuerte de temporización externa.

NOTA: Su aplicación debe poder utilizar Multiview para que éste funcione. Consulte nuestra tienda en línea en www.3dlabs.com para solicitar los cables apropiados.

IMPORTANTE: El Multiview de una Wildcat4 7210 es compatible con el Multiview del producto Wildcat III 6210, pero no lo es con el Multiview de ningún producto Wildcat previo. Los usuarios sólo deben conectar tarjetas Wildcat4 7210 y/o Wildcat III 6210 en una configuración Multiview.

Habilitación de las funciones de Multiview

1. Inserte un extremo del cable blindado DB-9 en el puerto Salida Multiview de la primera estación de trabajo. Esta estación se convierte en la estación "Principal".
2. Inserte el otro extremo del cable en el puerto Entrada Multiview de la segunda estación de trabajo. Ésta pasa a ser una estación "Esclava."

3. Si está conectando más de dos estaciones de trabajo, continúe enlazando las estaciones entre sí conectando el puerto Salida Multiview de una estación de trabajo al puerto Entrada Multiview de la siguiente. La última estación de trabajo debe terminar los enlaces y tener sólo un cable enchufado en el puerto de Entrada Multiview.

Confirmación de que se detectan los cables Multiview

1. En el menú Inicio de la estación de trabajo esclava, haga clic en el botón derecho del ratón en el escritorio de Windows (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predeterminada del ratón), a continuación elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. Haga clic en la ficha Monitor Wildcat4, después en Multiview.
3. Se mostrarán los cables de entrada como Detectados en la Información de Multiview.

Habilitación de las características de Genlock

1. Apague el sistema y conecte la fuente de sincronización externa al puerto de Genlock In en la parte trasera de la Wildcat4 7210. Si Multiview está activado, conecte la fuente de sincronización externa al puerto Genlock In de la estación de trabajo principal.
2. Encienda el sistema y abra sesión en Windows usando una cuenta con privilegios de administrador.
3. En el escritorio de Windows, haga clic en el botón derecho del ratón (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración/Avanzada/Monitor Wildcat4, a continuación en Configurar monitor.
4. Seleccione Fabricante del monitor. En el menú que sigue, seleccione el fabricante y modelo del monitor en la lista, o seleccione Genlock como el fabricante y Predeterminado como el modelo.
5. Elija una resolución en la casilla inferior.
6. Haga clic en Aceptar para aceptar el cambio de resolución. Si no obtiene video o si éste está degradado, espere 10 segundos y se repondrá la configuración previa.
7. Haga clic en Aceptar, después en Sí para aceptar los cambios. Volverá a la ficha Monitor Wildcat.
8. Haga clic en Multiview.
9. Elija la fuente de señal en la lista desplegable Origen.
10. Elija la Respuesta de transición de señal, la Frecuencia de enganche de señal y el Desplazamiento de alineación de píxel que sean apropiados para su aplicación y configuración de hardware.
11. Haga clic en la casilla Activar, después en Aplicar. Si la señal genlock está activa y se ha seleccionado la fuente correcta, el programita indicará que se ha "detectado" la señal genlock.

NOTA:	**Algunos monitores requieren entradas de archivos de sincronización personalizados para que Genlock se mantenga apropiadamente. Consulte la documentación que viene con el monitor para obtener información adicional.**

Configuración de monitores dobles

La Wildcat4 puede ser utilizada con monitores dobles en Windows 2000 o Windows XP (aunque no en Windows NT). La función de monitor doble permite que dos monitores — dos digitales o dos analógicos (con un adaptador), o una combinación de digital y analógico — se conecten a la tarjeta de manera que el área de visualización se extienda a través de los dos monitores.

Activación de la función de monitor doble

1. Haga clic en el botón derecho del ratón en el escritorio de Windows (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. Haga clic en la ficha Configuración de Wildcat, a continuación en Número máximo de pantallas y seleccione 2.
3. Haga clic en Aplicar.
4. Cuando se le pregunte si desea reiniciar, elija No. Siga las instrucciones siguientes para su sistema operativo:
   - Windows 2000 -- en el menú Inicio seleccione Apagar, después seleccione Apagar en el menú desplegado.
   - Windows XP -- en el menú Inicio seleccione Apagar la computadora.
5. Conecte el segundo monitor, si todavía no lo ha hecho, y encienda la estación de trabajo. El monitor principal mostrará la secuencia de inicio. Consulte el *Capítulo 4,"Solución de problemas"*, si no se ilumina el luminodiodo de encendido del monitor o si el monitor principal no presenta la secuencia de inicio.
6. Inicie Windows y abra sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
7. Haga clic en el botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú.
8. En el cuadro de diálogo Propiedades de Pantalla, haga clic en la ficha Configuración. Los monitores se visualizan como iconos 1 (para principal) y 2 (para secundario).
9. Resalte el monitor 2 y haga clic en "Extender el escritorio de Windows a este monitor".
10. Arrastre los iconos de los monitores para que coincidan con la disposición física de los monitores.

Ajuste de los colores o la resolución de cualquiera de los monitores

1. Haga clic en el icono para dicho monitor o seleccione el monitor en el menú desplegable en Pantalla.
2. Cuando haya seleccionado el monitor que desee ajustar, haga clic en Avanzada. Seleccione Monitor Wildcat y realice los cambios deseados a los colores o al área de pantalla. Haga clic en Aceptar.
3. Seleccione el icono del otro monitor o seleccione el menú desplegable en Pantalla para cambiar el color o la resolución del otro monitor.

NOTA: Cualquier cambio realizado en Configuración Wildcat afectará ambos monitores.

Optimización del controlador de Wildcat

Consulte la documentación que vino con el producto para informarse sobre la optimización. Si su producto admite configuraciones optimizadas, puede habilitar las configuraciones que preestableció el fabricante o crear las suyas propias.

Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones

1. Haga clic en el botón derecho del ratón en el escritorio de Windows (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. En la ficha Configuración de Wildcat, seleccione Asistente de configuración. Haga clic en Siguiente para continuar.
3. Si su aplicación admite configuraciones optimizadas, seleccione la configuración para su aplicación en el menú desplegable Configuración y haga clic en Siguiente para ver un resumen de la configuración específica de la aplicación.
4. Haga clic en Terminar para guardar la nueva configuración y cerrar el asistente, o haga clic en Cancelar para cerrar el asistente sin aceptar los cambios.

NOTA: **No se puede cambiar la configuración que preestableció el fabricante. Si desea sólo algunas de las funciones de la configuración del fabricante de la aplicación, deberá crear una configuración personalizada. Vea las instrucciones en *"Creación de una optimización personalizada"*.**

Asistente de configuración Wildcat
Bienvenido al Asistente de configuración Wildcat
El Asistente de configuración Wildcat permite configurar el adaptador de gráficos para fomentar un uso de funciones y un rendimiento óptimos.
El Asistente lo guiará en cada paso de la configuración, durante la que seleccionará una configuración programada para una aplicación o preparará una personalizada.
Escoja <New Configuration> en la página siguiente si desea una configuración personalizada, y el Asistente le permitirá definir los valores de Windows y OpenGL, y configurar el uso de la memoria intermedia de imagen.
Haga clic en Siguiente para seguir con el Asistente.
Wildcat
Graphics by
3Dlabs
< Atrás
Siguiente >
Cancelar

Creación de una optimización personalizada

1. Haga clic en el botón derecho del ratón en el escritorio de Windows (o en el botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. En la ficha Configuración de Wildcat, seleccione Asistente de configuración. Haga clic en Siguiente para continuar.
3. Seleccione Nueva configuración en el menú desplegable y haga clic en Siguiente.
4. Escriba un nombre para la nueva configuración y seleccione la configuración que desea utilizar como modelo para la configuración personalizada.
5. El asistente lo ayudará paso a paso en la optimización del controlador. Cuando haya terminado, haga clic en Terminar para ver el Resumen de la configuración.
6. Haga clic en Terminar para guardar la configuración o en Cancelar para cerrar el asistente.

CAPÍTULO 4 - SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Solución de problemas

Si tiene problemas al utilizar su tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 de 3Dlabs o una aplicación en 3D, puede encontrar la respuesta a su problema en las secciones siguientes. Trate siempre de solucionar el problema con la solución más simple y desde allí avance a soluciones más complejas.

Resoluciones de monitores y pantallas

Problema: La pantalla aparece en negro, sin sincronización, o distorsionada, o más pequeña de lo esperado.

Solución: Si el monitor aparece en negro, asegúrese de que el sistema y el monitor estén enchufados y encendidos. ¿El cable del monitor está conectado firmemente? Verifique la conexión de los conectores a la fuente de alimentación y llaves en la documentación de cada componente.

Solución: Compruebe que el cable de video esté bien conectado al monitor *y* al conector para el monitor en la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4. Si está usando sólo un monitor, cerciórese de que esté enchufado al conector primario marcado con "1" en la parte trasera de la tarjeta. Vea la documentación del monitor y el *Capítulo 1 – "Instalación"* en este documento.

Solución: Quizá la tarjeta no esté bien instalada en la ranura AGP Pro. Extraiga la tarjeta y reinstálela tal como se describe en *Capítulo 1 – "Instalación"*. Recuerde usar la banda antiestática de muñeca al abrir el sistema y trabajar con la tarjeta.

Solución: Reinicie en modo VGA/A a prueba de fallos y seleccione una resolución y frecuencia de actualización aceptadas. Consulte en la sección "*Obtención de resoluciones de video utilizables"* de este capítulo las instrucciones al respecto.

Solución: Reinicie el sistema en VGA/Modo a prueba de fallos para verificar que las propiedades de la pantalla estén configuradas correctamente según el tipo de monitor. Si la instalación del software es correcta, use un tipo de monitor semejante (si dispone de él y si funciona correctamente) para determinar si la estación de trabajo tiene algún problema. Consulte la sección *"Obtención de resoluciones de video utilizables"* en este capítulo para conseguir instrucciones que ayuden a determinar si tiene una unidad defectuosa.

Problema: El rendimiento y/o las resoluciones disponibles para mi tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 no corresponden a lo que yo esperaba.

Solución: Quizá el controlador de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat4 no esté instalado correctamente o algún archivo puede haberse dañado. Instale el controlador nuevamente.

Solución: Puede haber seleccionado una configuración de pantalla que no es compatible con aplicaciones de gráficos en 3D acelerados. Véase la lista de resoluciones compatibles en la ficha Monitor Wildcat, en el panel de control de pantalla 3Dlabs.

Solución: Puede no haber seleccionado el monitor correcto para el fabricante y tipo de monitor. En la ficha Monitor Wildcat, seleccione el tipo y fabricante de su monitor de la lista. Si el fabricante o el monitor no están en la lista, consulte las alternativas ofrecidas en la documentación.

Solución: Reinicie Windows 2000 en modo a prueba de fallos y seleccione una resolución y una frecuencia de actualización aceptadas. Consulte en la sección *"Obtención de resoluciones de video utilizables"* de este capítulo las instrucciones al respecto.

Pruebas de diagnóstico

Su proveedor de sistemas informáticos puede facilitar herramientas de pruebas de diagnóstico para comprobar el estado de la videotarjeta, así como las instrucciones de uso correspondientes.

Obtención de resoluciones de video utilizables

Cuando no se ejecuta el controlador de pantalla, el sistema funciona en modo VGA a fin de aceptar todos los tipos de monitores. El modo VGA se usa durante la instalación inicial del controlador de pantalla y cuando se observan problemas con el video. Si seleccionó una resolución que causa una visualización incorrecta en el monitor, pruebe el procedimiento siguiente para obtener una resolución de video utilizable.

Iniciar en modo a prueba de fallos

Presione CTRL+ALT+DEL, pero no inicie sesión en el sistema operativo Windows 2000 o Windows XP. En lugar de ello, apague el sistema e inícielo en Modo a prueba de fallos para elegir otra resolución o reinstalar el controlador de video.

1. Reinicie el sistema.
2. En la pantalla de inicio, presione F8 para entrar al menú de opciones avanzadas.
3. Seleccione Modo a prueba de fallos y presione la tecla ENTRAR para volver a la pantalla de inicio.

NOTA: Si esta opción no corrige el problema con la pantalla, reinicie el sistema en modo VGA y vuelva a configurar la pantalla con una resolución de 640 x 480 y frecuencia de actualización de 60 Hz. Luego vuelva a iniciar Windows en modo no VGA.

Determinación de una unidad defectuosa

1. Guarde todos los archivos y ciérrelos, si es posible, y luego apague el sistema operativo.
2. Apague tanto el monitor como la estación de trabajo.

IMPORTANTE: Siempre apague la estación de trabajo antes de conectar o desconectar los cables

3. Compruebe el estado de todas las conexiones de tarjetas y cables, y vuélvalas a alojar según sea necesario.
4. Encienda el monitor. Consulte el apartado “Si necesita ayuda en esta sección” en caso de no iluminarse el luminodiodo de encendido.
5. Encienda la unidad base del sistema. Consulte “Si necesita ayuda en esta sección” en caso de que el luminodiodo de encendido de la unidad base no se ilumine, o si los códigos de pitido de BIOS indican una falla.

Reinstalación del controlador de video

NOTA: **Debe tener el controlador correcto para el sistema operativo. Si no está seguro de ello, busque la información pertinente en el archivo** README.TXT **incluido en el disquete o disco compacto que contiene el controlador.**

Consulte la documentación y ayuda en línea de Microsoft Windows para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación.

Si está instalando el controlador de Wildcat4, debe desinstalar el controlador anterior antes de instalar la actualización.

Eliminación de un controlador existente en Windows 2000

1. Inicie una sesión en Windows 2000 usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte el administrador de sistemas o el manual del usuario de Microsoft Windows 2000 para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Haga clic en el menú Inicio, seleccione Configuración/Panel de control y haga clic en Agregar/Quitar programas.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente Wildcat y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando el sistema le pida confirmar la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones para continuar la operación.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le anuncie que ha terminado la desinstalación del controlador y arranque de nuevo el sistema.

Eliminación de un controlador existente en Windows XP

1. Inicie una sesión en Windows XP usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte el administrador de sistemas o el manual del usuario de Windows XP para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. En el menú Inicio, seleccione Panel de control.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente Wildcat y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando se le pida confirmar la eliminación del controlador.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le notifique que debe reiniciar el sistema para que se elimine el controlador.

Reinstalación del controlador de video

1. Debe tener privilegios administrativos para poder instalar este controlador. Consulte al administrador del sistema o el manual del usuario del sistema operativo Windows para obtener mayor información sobre los privilegios de administrador.
2. Inicie Windows. Si aparece el asistente para nuevo hardware encontrado, haga clic en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo. En Windows XP, cierre el círculo que pregunta si desea que Windows XP establezca la resolución.

3. Busque el disco que contiene el controlador Wildcat4 de 3Dlabs. Insértelo en la unidad apropiada o cambie de directorio para encontrar el controlador.
4. Haga doble clic en el archivo setup.exe que se encuentra en el directorio wcgdrv del paquete del controlador.
5. En el cuadro de diálogo “Mensaje de instalación de controlador Wildcat4”, haga clic en Aceptar para iniciar el procedimiento de instalación del controlador.
6. Para que la nueva configuración tenga efecto, es necesario reiniciar el sistema. Retire el disquete o CD de la unidad de disco (si procede). Haga clic en Sí para reiniciar la estación de trabajo. En Windows XP, elija Cerrar sesión, a continuación Apagar la computadora y finalmente Reiniciar.

Información en línea

Si no puede encontrar el problema o la solución a un problema en la lista de este capítulo, visite la sección Solución de problemas del sitio web de 3Dlabs en: http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/index.htm, o comuníquese con el distribuidor para obtener ayuda adicional.

APÉNDICE A - ESPECIFICACIONES

A Especificaciones

General		
Fabricante	3Dlabs	
Número de modelo	Wildcat4 7210 o Wildcat4 7110	
Funcional		
Sistema	**NOTA: En caso de haber pedido esta videotarjeta como parte de un sistema, ésta ya fue instalada y configurada antes del envío.**	
Interfaz	AGP Pro 50	
	Tecnología de conjunto de chips Wildcat4 a alta velocidad	
Velocidad DAC	320 MHz	
Anchura de datos (doble conducto)	• Memoria intermedia para imágenes: 128 bits por conducto • Memoria intermedia para texturas: 64 bits por conducto	
Conectores	**Wildcat4 7210** • Una salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas • Dos puertos de salida de video digital compatibles con DVI • Un conector BNC • Dos conectores D-sub de 9 patillas	**Wildcat4 7110** • Una salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas • Dos puertos de salida de video digital DVI
Interrupciones	Interrupción A asignada por PCI	
Canales DMA	Compatible con AGP 3.0. Modos de operación 4X y 8X	
Videomemoria	**Wildcat4 7210** • Memoria intermedia para imágenes: 128 MB • Memoria intermedia para texturas: 256 MB	**Wildcat4 7110** • Memoria intermedia para imágenes: 128 MB • Memoria intermedia para texturas: 128 MB
Rendimiento en 3D	**NOTA: LAS CIFRAS DE RENDIMIENTO REFLEJAN LA VELOCIDAD MÁXIMA DEL HARDWARE. LOS NÚMEROS PUEDEN CAMBIAR SEGÚN LA APLICACIÓN.** Wildcat4 7210 • Triángulos tridimensionales con sombreado Gouraud, en memoria intermedia en Z: 37,9 M Tri/Seg • Vectores 3D, colores sólidos y 10 píxeles: 33,9 M Vec/Seg • Frecuencia de llenado de píxeles para textura trilineal: 400 M píxeles/seg Wildcat4 7710 • Triángulos tridimensionales con sombreado Gouraud, en memoria intermedia en Z: 35,1 M Tri/Seg • Vectores 3D, colores sólidos y 10 píxeles: 29,4 M Vec/Seg • Frecuencia de llenado de píxeles para textura trilineal: 400 M píxeles/seg	
	Altura	1,6”
	Longitud	13,92”
	Anchura	4,97”
	Ranuras necesarias	• Una ranura AGP Pro 50 • Una ranura PCI (para propósitos mecánicos y de refrigeración)
Potencia	50 W como máximo	

Resoluciones admitidas

Nota: Estas son las resoluciones de monitor y frecuencias de actualización MÁXIMAS admitidas. Las resoluciones y frecuencias de actualización pueden variar según el monitor.

El suavizado SuperScene está disponible a resoluciones menores de 1920 x 1080 en un sólo monitor

Leyenda:
1= Frecuencia de actualización no aceptada en modo pantalla doble
2= Frecuencia de actualización no aceptada en modo estereoscópico de secuencia de imágenes
IL= Entralazada
FS= Secuencia de imágenes
SS= Suavizado SuperScene
128= Modo de 128 planos
192= Modo de 192 planos

Resolución	Proporción dimensional	Frec. de actual. analógica (Hz)	Frec. de actual. digital (Hz)	Frec. de actual. estereósc. (Hz)	Frec. de actual. Genlock (Hz)	Un sólo monitor				Pantalla doble			
						SS Off		SS On		SS Off		SS On	
						128	192	128	192	128	192	128	192
2048 x 1536	4:3	60	-	-	-	✓	✓			✓			
2048 x 1152	16:9	75,72,70, 60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1440	4:3	75[1],60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1200	16:10	76,70,65, 60	-	IL=120	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1080	16:9	85,75,72, 70,60	60	IL=120	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1856 x 1392	4:3	85[1],80[1], 75[1],60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1824 x 1368	4:3	85[1],75,70,65 ,60	-	IL=120	-	✓	✓			✓	✓		
1824 x 1128	16:10	75,60	60	-	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1792 x 1344	4:3	75,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1792 x 1120	16:10	75	-	-	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1600 x 1200	4:3	90,85,80, 75,70,65, 60	60	IL=120,98	60,50	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1600 x 1024	16:10	76	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1600 x 900	16:9	85	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1520 x 856	16:9	90,85,75, 70,60	90,85,75, 70,60	IL=120 FS=106	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]		
1440 x 900	16:10	90,85,75, 60	90,85,75, 60	IL=120 FS=100	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]		
1360 x 766	16:9	90,85,75, 72,60	90,85,75, 72,60	IL=120 FS=118	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓[2]	
1280 x 1024	5:4	85,84,75, 70,60	85,84,75, 70,60	IL=120,86 FS=120, 104,100, 96,84	90,60,50	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]		

Resolución	Proporción dimensional	Frec. de actual. analógica (Hz)	Frec. de actual. digital (Hz)	Frec. de actual. estereósc. (Hz)	Frec. de actual. Genlock (Hz)	Un sólo monitor				Pantalla doble			
						SS Off		SS On		SS Off		SS On	
						128	192	128	192	128	192	128	192
1280 x 960	4:3	85,75,60	85,75,60	IL=120 FS=120, 112,106	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]		
1280 x 800	16:10	90,85,75, 60	90,85,75, 60	IL=120 FS=112, 100	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓[2]	
1280 x 720	16:9	75,60	75,60	FS=120, 110	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓[2]	✓[2]
1152 x 864	4:3	85,75,70, 60	85,75,70, 60	IL=120 FS=120	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓[2]	
1152 x 720	16:10	-	-	FS=120, 110	-	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]
1024 x 768	4:3	85,84,75, 70,60	85,84,75, 70,60	IL=120,86 FS=120, 100,84	60,50	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]
856 x 480	16:9	75,60	75,60	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800 x 600	4:3	85,75,72, 60	85,75,72, 60	IL=120 FS=120, 100	60,50	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]
640 x 480	4:3	85,75,72, 60	85,75,73, 60	IL=120 FS=120	60,50	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]	✓	✓[2]

APÉNDICE B - LICENCIA DEL SOFTWARE

CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE

ESTE ES UN CONTRATO LEGAL ENTRE USTED, EL USUARIO FINAL, Y 3DLABS, INC. AL USAR EL SOFTWARE QUE ACOMPAÑA ESTE MANUAL O QUE ESTÁ PRE-INSTALADO EN SU SISTEMA, USTED ACEPTA Y CONSIENTE ESTAR SUJETO A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ESTÁ DISPUESTO A ESTAR SUJETO A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, DEVUELVA ESTE CONTRATO LO ANTES POSIBLE CON LA ENVOLTURA DEL SOFTWARE SIN ABRIR, TARJETA OXYGEN Y CUALQUIER OTRO ELEMENTO QUE LO ACOMPAÑE, ASÍ COMO LOS PRODUCTOS DE 3DLAB Y EL RECIBO, AL LUGAR DE COMPRA, PARA RECIBIR EL REEMBOLSO COMPLETO.

Licencia del software y limitaciones

El SOFTWARE que se entrega puede incorporar e incluir, sin limitación, ciertos programas en forma de código objeto (que puede ser interpretado sólo por máquinas y no por seres humanos) y documentación. El uso del SOFTWARE puede producir ELEMENTOS que pueden ser leídos por seres humanos, que incluyen, sin límite, documentación, informes, menús, pedidos audibles y secuencias de sonidos. Tales ELEMENTOS y el SOFTWARE son propiedad intelectual de 3Dlabs, Inc. o de sus cedentes de licencias, y 3Dlabs, Inc. o sus cedentes de licencias retienen el título de propiedad del SOFTWARE (con exclusión del medio en el que se ha grabado), de los ELEMENTOS, de todas las copias de los mismos, y de todos los derechos de propiedad intelectual que incluyen. No se transfiere a Usted ningún título de propiedad del SOFTWARE o de los ELEMENTOS o de cualquier copia de los mismos, ni ningún derecho de propiedad intelectual que incluyen. Por medio de este documento, se le otorga, sólo para su uso interno, una licencia no transferible, perpetua y revocable para usar 1 (una) copia del SOFTWARE y ELEMENTOS en el computador en el cual el SOFTWARE se ha instalado originalmente o se ha instalado. Con excepción específicamente autorizada en este CONTRATO, Usted no puede copiar el SOFTWARE o los ELEMENTOS con ningún propósito (con excepción de que Usted puede hacer 1 (una) copia de seguridad solamente). No se permite, mediante el uso de un desensamblador o cualquier otro medio (incluyendo, pero sin limitarse, guías, medios mecánicos u eléctricos), ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, destruir, incapacitar, derivar reglas de protocolo incorporado en el SOFTWARE o derivar código de fuente del SOFTWARE o los ELEMENTOS o permitir a terceros hacer lo mencionado. Cualquier intento de hacer lo mencionado en el párrafo precedente será una violación de este CONTRATO y la licencia otorgada por el mismo, lo cual dará derecho a 3Dlabs, Inc. a ejecutar cualquier recurso legal que exista en la ley o en la justicia. No se puede transferir, prestar, arrendar, distribuir u otorgar ningún derecho al SOFTWARE, los ELEMENTOS, copias de los mismos o la documentación incluida, en ninguna forma, sin consentimiento previo escrito de 3Dlabs, Inc.

Garantía limitada

3Dlabs, Inc. garantiza que el SOFTWARE y los ELEMENTOS, cuya licencia se otorga por medio de este CONTRATO, cumplirán con las especificaciones que 3Dlabs, Inc. publicó para su uso en el mismo sistema operativo que Usted usó en el momento de la compra del SOFTWARE o en el mismo sistema en el cual el SOFTWARE se ha instalado inicialmente o instalado (GARANTÍA), por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de entrega que consta en el recibo de compra (PERÍODO DE LA GARANTÍA). Si el SOFTWARE o los ELEMENTOS no se ajustan a ello durante el PERÍODO DE LA GARANTÍA, Usted acepta proporcionar una notificación escrita de tal falla a 3Dlabs, Inc., y 3Dlabs, Inc., como única opción, reparará o remplazará el SOFTWARE. 3Dlabs, Inc. no garantiza que el uso del SOFTWARE o los ELEMENTOS serán ininterrumpidos o libres de errores y por medio de este documento se libera de toda responsabilidad por los mismos. LOS RECURSOS LEGALES QUE SE PROPORCIONAN EN ESTE DOCUMENTO SON LOS ÚNICOS Y EXCLUSIVOS RECURSOS LEGALES POR VIOLACIÓN DE LA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTÍAS Y CONDICIONES, EXPRESAS O TÁCITAS, INCLUÍDAS LAS GARANTÍAS O CONDICIONES DE COMERCIALIZACIÓN, DE NO VIOLACIÓN DE DERECHOS Y DE APTITUD PARA ALGÚN PROPÓSITO EN PARTICULAR. ALGUNOS ESTADOS Y PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES TÁCITAS, POR LO TANTO, QUIZÁ LA EXCLUSIÓN PRESENTADA NO SE APLIQUE PARA USTED.

Responsabilidad limitada

A PESAR DE CUALQUIER DISPOSICIÓN CONTRARIA EN ESTA LICENCIA, NI 3DLABS, NI SUS CEDENTES DE LICENCIAS, NI LOS PROVEEDORES SERÁN RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, ACCIDENTAL, DIRECTO, INDIRECTO, DE CUALQUIER FORMA OCASIONADO, NI DE CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD POSIBLE DE DICHOS DAÑOS O PÉRDIDAS, YA SEA QUE SE LE HAYA NOTIFICADO O NO A 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O SUS PROVEEDORES. EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O PROVEEDORES QUE SURJA DE ESTA LICENCIA EXCEDERÁ EL MONTO QUE USTED PAGÓ [POR EL PRODUCTO O SOFTWARE] Y QUE DIO ORIGEN A TAL RESPONSABILIDAD. ESTA RESTRICCIÓN TIENE POR OBJETO LIMITAR LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS Y PROVEEDORES, Y SE APLICARÁ A PESAR DE CUALQUIER FALLA ESENCIAL DE CUALQUIER RECURSO LEGAL LIMITADO. ALGUNOS ESTADOS Y PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES TÁCITAS, POR LO TANTO, QUIZÁ LA EXCLUSIÓN PRESENTADA NO SE APLIQUE PARA USTED.

Notificación de derechos limitados

Todo uso, duplicación o publicación que hace el Gobierno de los Estados Unidos queda sujeto a ciertas restricciones, según lo establecido en los párrafos ©(1) y ©(2) del Commercial Computer Software – cláusula Restricted Rights en FAR Sección 52.277-19 o la cláusula ©(1)(ii) del Rights in Technical Data and Computer Software en DFARS Sección 252.277-7013, según sea aplicable. Sin publicar – derechos reservados bajo la ley de propiedad intelectual de los Estados Unidos. Contratista: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

Terminación

La licencia otorgada con el presente contrato puede llegar a su fin en cualquier momento si se destruyen todas la copias, [combinaciones o modificaciones] de este SOFTWARE y los ELEMENTOS y materiales que lo acompañen. 3Dlabs, Inc. puede poner término inmediatamente a la licencia otorgada bajo este contrato si tiene conocimiento de la violación de los términos y condiciones de este CONTRATO. Ante tal cancelación, Usted acepta destruir todas las copias, combinaciones y modificaciones del SOFTWARE, los ELEMENTOS y documentos que lo acompañen. Usted acepta que una violación de este CONTRATO causará daños irreparables a 3Dlabs, Inc. Este CONTRATO es el contrato completo entre Usted y 3Dlabs, Inc. con respecto al uso y licencia del SOFTWARE que se entrega con este CONTRATO, y cancela todas las propuestas, garantías, contratos previos o cualquier otro medio de comunicación entre las partes en relación con este asunto.

General

Este CONTRATO se rige y está interpretado de acuerdo con la ley de California sin tener en cuenta conflictos de principios legales o la Convención de las Naciones Unidas para la Venta de Mercancías. Si, por alguna razón, una corte de competencia jurisdiccional encuentra que alguna disposición de este CONTRATO, o una parte del mismo, no es ejecutable, tal disposición del CONTRATO será ejecutada lo máximo posible a fin de que la intención de las partes tenga efecto; y el resto del CONTRATO continuará totalmente vigente y en efecto. Si tiene preguntas en relación con este CONTRATO, favor escribir a: 3Dlabs, Inc., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

APÉNDICE C - DECLARACIONES LEGALES

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Inc., Ltd.
A Creative Labs Subsidiary
Wildcat Division
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat4 7110/7210 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	*Class / Level*
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	**Class B** Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15,Subpart B (ANSI C63.4:1992)	**Class B** Radiated Electric Field Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-2:1995)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-4:1995)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-6:1996)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-11:1994)	Voltage Dips and Sags Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-5:1995)	Surge Immunity
CNS 13438 (8473.30.10.90)	**Class B** Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: 08-03-02

Issued by: .....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

Apéndice D - Términos y definiciones

Términos y definiciones

AGP
Advanced Graphics Port. Un bus gráfico dedicado que transfiere datos a una velocidad significativamente mayor que la del bus de PCI.

API
Application Programming Interface. El API convierte las instrucciones del programa de la aplicación en comandos del dispositivo que son específicos para el controlador de visualización de la pantalla, la tarjeta gráfica.

Asignación MIP (para procesamiento de texturas)
Una función que produce imágenes con realismo fotográfico al envolver objetos tridimensionales y con bitmaps bidimensionales, con lo cual coinciden cercanamente las texturas con el objeto. La asignación MIP permite usar diferentes versiones de una textura para objetos de tamaños diferentes. También permite un rendimiento más rápido al no necesitar dar escala a las texturas en tiempo real.

Canalización de datos por conductos
Una herramienta básica de hardware para la aceleración de los procesos.

Canalización SIMD
Un conjunto de instrucciones desarollado por Intel para sistemas con procesador Pentium III. La canalización SIMD puede mejorar la transformación y el iluminado de vértices tridimensionales, entre otras operaciones.

Combinación Alfa
Consiste en crear objetos transparentes permitiendo que la combinación de píxeles simulen las características de transparencia de un objeto. Con información alpha, un objeto puede diseñarse totalmente transparente u opaco.

Compatibilidad con resolución múltiple
La capacidad de aceptar varias resoluciones en la pantalla.

Construcción del mapa de texturas
Un procedimiento que permite envolver o pegar imágenes gráficas bidimensionales en una directiva tridimensional. Las correcciones de perspectiva y los cálculos de iluminación agregan realismo.

Controlador
Un controlador es un programa especial de interfaz que se desarrolla para ejecutar la comunicación entre el programa de aplicación, el dispositivo (por ejemplo, en dispositivo periférico gráfico) y el sistema operativo.

Corrección de perspectiva
Función que permite que un objeto mantenga los elementos de textura tridimensionales cuando se aleja del visor hacia el fondo.

CPU(Procesador principal)
El dispositivo dentro de una PC que ejecuta programas en la memoria principal.

DAC
Digital to Analog Converter. Conversor de digital a analógico.

DDR SDRAM
Double Data Rate SDRAM. RAM dinámica sincrónica que mejora la velocidad de reloj de la memoria.

Difuminado
El proceso de convertir una imagen con cierta profundidad de bit a una imagen con una profundidad de bit más baja. El difuminado habilita la aplicación para convertir los colores de una imagen que no puede visualizar en dos o más colores que son muy semejantes al original. El difuminado funciona bien porque se crea una ilusión con los patrones de colores para que aparezcan como un color diferente.

DirectX
API de Microsoft que se desarrolló para acceder a varios hardware del sistema.

Efectos atmosféricos
El efecto que proviene de agregar una o varias capas alrededor de un objeto.

EVGA
Extended Video Graphics Array. EVGA se ejecuta en una matriz de 1024 x 768.

Gamma
Una curva que representa el contraste y el brillo de la imagen. Al cambiar la forma de la curva, se cambia la salida de color de RGB. (Esto es distinto de GLINT Gamma, que es un dispositivo de procesamiento de geometrías de 3Dlabs.)

Geometría
El estado intermedio de los conductos tridimensionales. Geometría determina la ubicación del objeto y el marco de referencia del visor en relación con el objeto.

Heidi
La API desarrollada por Autodesk para trabajar con sus productos, como AutoCAD.

Ilusión de profundidad
Una operación que se usa para proporcionar ilusión de profundidad. Con ilusión de profundidad, la parte de un objeto que está más alejada se visualiza con menor intensidad para dar el efecto de profundidad.

Máscara de punteado
Un procedimiento que crea efectos de transparencia espacial al representar un objeto con varios patrones.

Memoria intermedia Alfa
Una parte de la memoria intermedia de imagen que se usa para definir el valor de transparencia de un píxel en la imagen. Este dato se usa para combinar el píxel de la memoria intermedia de imagen con el píxel que se va a dibujar para crear el píxel compuesto.

Memoria intermedia de plantilla
Semejante a la máscara de punteado, la memoria intermedia de plantilla ayuda a crear efectos de transparencia.

Memoria intermedia doble
Con memoria intermedia doble, las imágenes se presentan en la memoria intermedia de atrás y luego se visualizan en la pantalla cuando se termina el dibujo. Con esto se producen rotaciones y animaciones suaves, sin parpadeo, de modelos 3D y escenas.

Memoria intermedia para imágenes
Una memoria intermedia de imagen de color verdadero de 24 bits proporciona 8 bits de color por cada color rojo, verde y azul de la pantalla principal. El resultado es 16,8 millones de combinaciones de color. Una segunda, o doble, memoria intermedia habilita el sistema para calcular píxeles más rápidamente que la visualización de la pantalla, con lo que se consiguen imágenes suaves y sin distorsión.

Memoria intermedia Z
También se la denomina Memoria de profundidad. Es una región de memoria que contiene el componente de profundidad de un píxel. Se utiliza para eliminar las superficies ocultas de una imagen, por ejemplo.

Muestreo bilineal
El proceso por el cual la asignación de textura se hace a través de filtrado.

Muestreo de puntos
El método común de agregado de textura a un objeto. Este método no incluye filtros de texturas.

OpenGL
La librería estándar de la industria de funciones de gráficos tridimensionales que ha desarrollado Silicon Graphics, Inc.

Pantalla digital plana
Una pantalla digital plana usa un cable de conexión digital (en lugar de analógico) para transmitir datos. Esto puede eliminar algunos artefactos de visualización. Las pantallas planas ocupan menos espacio en un escritorio que los monitores convencionales.

Píxel
El elemento más pequeño de una pantalla de tubo de rayos de cátodo al que se le puede dar una dirección. En otras palabras, los píxeles son los puntos de la pantalla que forman las imágenes en la misma.

Profundidad de bit
Profundidad de bit es otra forma de expresar el número de colores disponible. Una profundidad de bit color 8 es equivalente a 256 colores, una profundidad de bit 16 (15 bits de color y 1 bit adicional) proporciona 32768 colores y una profundidad de bit 32 (24 bits para RGB y 8 bits adicionales) equivale a 16,7 millones de colores. Este último se denomina comúnmente color verdadero.

RAMDAC
El componente final en el subsistema gráfico que convierte una imagen digital en analógica.

Rasterizado
Un método para cubrir con colores todos los píxeles que están deslindados por vértices.

Recorte
Eliminación de elementos o partes que no están contenidos dentro de un área de visualización activa.

RISC
Reduced Instruction Set Computing.

SDRAM
Synchronous Dynamic Random Access Memory (SDRAM). Es una solución efectiva para mejorar el ancho de banda desde y hacia la memoria, lo cual se traduce en un aumento del rendimiento de los gráficos.

SDTP
Super Desktop Publishing. SDTP se ejecuta en una matriz de 1600 x 1200.

SGRAM
Synchronous Graphics Random Access Memory. Esta memoira permite escribir datos en una única operación en lugar de una secuencia lenta de operaciones. También permite que las imágenes del fondo y de primer plano se llenen eficazmente.

Sombreado
La etapa final y más rigurosa en el conducto tridimensional en donde se aplica sombreado, texturizado, etc., a los objetos.

Sombreado Gouraud
Este método de sombreado, más complejo que el sombreado plano, muestra leves cambios de colores a través de un objeto. El sombreado Gouraud se logra agregando píxeles a una escala gradual de colores.

Sombreado plano
Es el método de sombreado más simple. Se asigna un color a cada triángulo y se obtiene una superficie con aspecto facetado.

Suavizado
Una operación que se usa para eliminar los bordes dentados de un objeto de forma que aparezcan suaves. Esto se logra modificando gradualmente el matiz y la saturación de los píxeles. (Ver también: suavizado SuperScene)

Suavizado SuperScene
Suavizado SuperScene (*ver Suavizado*) es una versión mejorada de muestreo múltiple y ofrece verdadero suavizado basado en escenas de muestreo múltiple de todas *las directivas de OpenGL* en una escena. Suavizado SuperScene es una operación que se encuentra sólo en los aceleradores gráficos Wildcat.

SVGA
Super Video Graphics Array. SVGA se ejecuta en una matriz de 800 x 600.

Tarjeta aceleradora de gráficos
Un acelerador de gráficos ejecuta funciones 3D en el hardware y así alivia el CPU de llamadas repetitivas, complejas e intensivas. Se obtiene así un rendimiento mejorado y mayor velocidad.

Teselación
La parte inicial del conducto tridimensional en donde el objeto se describe con un conjunto de triángulos.

Transformación
Los cambios en rotación, tamaño, posición y perspectiva de un objeto en espacio tridimensional.

Transparencia
Función que permite el sombreado de objetos transparentes (no opacos). La transparencia se logra generalmente en un sistema de sombreado de polígonos usando transparencia de entrada de pantalla o combinación alfa.

Vectores/segundo
Líneas dibujadas por segundo

VGA
Video Graphics Array. VGA se ejecuta en una matriz de 640 x 480.

VHR
Very High Resolution. VHR se ejecuta en una matriz de 1280 x 1024.

VRAM
Video Random Access Memory. Es un tipo de RAM costoso y rápido que se usa como memoria de pantalla en tarjetas gráficas de alta calidad.

VRML
Virtual Reality Modeling Language.

ÍNDICE

Activación de Multiview y Genlock, 28
Características, 7
Conexión de un dispositivo estéreo, 18
Conexión de un monitor DVI, 16
Configurar la pantalla, 24
Controlador de video
  reinstalación, 36
Controladores
  instalar, 18
Controladores Heidi
  Instalar, 20
Creación de una optimización personalizada, 32
Determinación de una unidad defectuosa, 36
Eliminación de controladores existentes, 19
especificaciones, 41
Ficha configuración
  Propiedades de pantalla, 24
Ficha Configuración de Wildcat
  habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones, 24, 32
Ficha Congifuración de Wildcat
  Creación de una optimización personalizada, 32
Ficha Monitor
  Propiedades de pantalla, 26
Gamma, 49
Glosario, 48
Habilitación de la visualización estereoscópica, 28
Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones, 24, 32
Información en línea, 38
instalación
  verificación del controlador de pantalla predeterminado, 21
Instalación
  controlador de Wildcat, 20
  controladores Heidi, 20
  función de monitor doble, 30
  Preparación de la instalación, 12
  verificación de la versión de inicio del sistema, 21
  verificación del controlador de pantalla predeterminado, 21
Instalación del controlador de Wildcat, 20
Instalar
  Software, 18
Instalar
  Conectar un dispositivo estéreo, 18
  controladores, 18
  controladores Heidi, 20
  Eliminar controladores existentes, 19
  Instalar controladores, 18
  Remplazar la tarjeta gráfica antigua, 15
  Requisitos para controladores, 18
  software, 18
  ubicar el número de serie, 13
Introduccion, 6
Modo a prueba de fallos, 36
Monitor
  verificaciones, 35
Monitor DVI
  conectar, 16
OpenGL, ii, 50
Pantalla
  Estéreo, 28
  Estereoscópica, 28
  Monoscópica, 28
Pantalla estereoscópica, 28
Pantalla monoscópica, 28
Propiedades de pantalla
  Configurar, 24
  Ficha Configuración, 24
  Ficha Monitor, 26
Pruebas de diagnóstico, 35
Registro, 22
Reinstalación del controlador de video, 36
Requerimientos de sistema, 6
SGRAM, 51
Software
  instalar, 18
Solución de problemas, 35
  Determinación de una unidad defectuosa, 36
  Modo a prueba de fallos, 36
  monitores y resoluciones de panatalla, 35
  pruebas de diagnóstico, 35
  reinstalación del controlador de video, 36
  Resoluciones usables, 36
Términos y definiciones, 48
texturas, 48
ubicación del número de serie, 13
Usable
  resoluciones, 36
Verificación de la versión de inicio del sistema, 21
Video pantalla
  Configurar, 24
Visualización
  Estereoscópica, 28
  monitores dobles, 30
Visualización de monitor doble, 30
Windows
  Modo a prueba de fallos, 36